

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
FEATURE VIDEO DENGAN *TEXTBOOK* TERHADAP MINAT MUSIK
TRADISIONAL GAMELAN**



SKRIPSI

Oleh:

SEPTHEA PRADINA MUSTOFA

K3513063

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Agustus 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Septhea Pradina Mustofa
NIM : K3513063
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *FEATURE VIDEO* DENGAN *TEXTBOOK* TERHADAP MINAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN"** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan



Septhea Pradina Mustofa

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
FEATURE VIDEO DENGAN *TEXTBOOK* TERHADAP MINAT MUSIK
TRADISIONAL GAMELAN**

**Oleh:
SEPTHEA PRADINA MUSTOFA
K3513063**

**Skripsi
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
dan Komputer**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Agustus 2017**

PERSETUJUAN

Nama : Septhea Pradina Mustofa

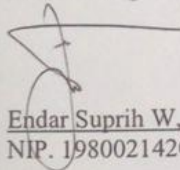
NIM : K3513063

Judul Skripsi : **PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *FEATURE* VIDEO DENGAN *TEXTBOOK*
TERHADAP MINAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas
Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Endar Suprih W, S.T., M.Eng
NIP. 198002142015041002

Pembimbing II,



Puspanda Hatta, S.Kom., M.Eng
NIK. 1987123120161001


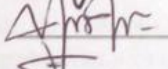
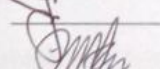
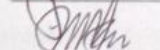
PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Septhea Pradina Mustofa
NIM : K3513063
Judul Skripsi : Perbandingan Metode Pembelajaran Menggunakan
Feature Video dengan *Textbook* terhadap Minat Musik
Tradisional Gamelan

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari
Jumat, tanggal 11 Agustus 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan.

Skripsi telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Agus Efendi, M.Pd.		24.8.2017
Sekretaris	: Basori, S.Pd., M.Pd.		21.8.2017
Anggota I	: Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng		22.8.2017
Anggota II	: Puspanda Hatta, S.Kom, M.Eng		24.8.2017

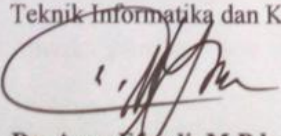
Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika dan Komputer pada

Hari : Rabu

Tanggal : 30.8.2017

Mengesahkan


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sebelas Maret,
Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP 196101241987021001

Kepala Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika dan Komputer

Dr. Agus Efendi, M.Pd.
NIP 196708191993031002

ABSTRAK

Septhea Pradina Mustofa. K3513063. **PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *FEATURE VIDEO* DENGAN *TEXTBOOK* TERHADAP MINAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Agustus 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan yang signifikan antara minat peserta didik terhadap musik gamelan yang menggunakan pembelajaran *feature video* dengan pembelajaran yang menggunakan *textbook*, (2) Peningkatan minat peserta didik terhadap musik gamelan yang menggunakan media pembelajaran *feature video* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *textbook*.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sawit Boyolali. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sawit Boyolali yang berjumlah 358. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* dengan jumlah sample yang diambil adalah 182 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan angket, angket digunakan untuk melihat minat peserta didik terhadap musik Gamelan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji keseimbangan, uji normalitas, dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dan analisis indeks Gain.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat peserta didik terhadap musik gamelan antara pembelajaran yang menggunakan *feature video* dengan pembelajaran yang menggunakan *textbook*. Hal ini dibuktikan dari skor *posttest* yang didapatkan dari kedua kelas yaitu $t_{hitung} = 5,008909$ dengan $t_{tabel} = 1,973230$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, (2) Peningkatan minat peserta didik terhadap musik gamelan yang menggunakan media pembelajaran *feature video* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *textbook*. Hal ini dibuktikan dari analisis indeks gain dengan nilai gain pada kelas kontrol sebesar 0,122 dengan kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,3012 dengan kategori sedang.

Kata Kunci : *Feature Video*, minat musik gamelan, *text book*, media pembelajaran seni budaya smk.

ABSTRACT

Septhea Pradina Mustofa. K3513063. **COMPARISON BETWEEN LEARNING METHODS USING THE FEATURED VIDEO WITH TEXTBOOK AGAINST TRADITIONAL GAMELAN MUSIC INTERESTS.** Research, Faculty of Teacher Training and Educational. University of Sebelas Maret Surakarta, August 2017.

This study aims to find out: (1) The significant difference of student interest in gamelan music between using feature video learning with learning using a textbook, (2) increasing the interest of learners to gamelan music using feature video higher than using textbook learning media.

This research used quasi-experimental methods. This research was conducted at Vocational High School Number 1 Sawit Boyolali. The population in this research is the entire class X students of Vocational High School Number 1 Sawit of 358. Sampling techniques using cluster sampling with the number of samples taken is 182 students. Using the method of data collection techniques interviews and question form, question form is used to view the learner's interest in the Gamelan music. Data analysis technique used is a test of balance, a test of normality, and its homogeneity test with significance level of the test, and 0.05 hypotheses t test by using index Gain analysis.

Based on the results of the study it can be concluded that: (1) There is significant difference of student interest in gamelan music between using feature video learning with learning using a textbook. This is evidenced by the posttest score obtained from both classes is $t_{count} = 5,008909$ with $t_{table} = 1,973230$ so $t_{count} > t_{table}$. (2) Increasing the interest of learners to gamelan music using feature video higher than using textbook learning media. This is evidenced by the analysis of the index gain with the gain in value of control class is 0.122 by category "low" whereas on the experimental class is 0.3012 with a category of "moderate".

Keywords: *featured videos, interest in gamelan music, text book, media art learning culture of the Vocational High School*

MOTTO

Dan Tuhanmu berfirman: "Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang menyombongkan diri dari menyembah-Ku akan masuk neraka Jahannam dalam keadaan hina dina". (Q.S Ghafir: 60)

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S Ash-Sharh: 5-8)

Hidup bagaikan sekolah, tidak ada kenaikan kelas tanpa ujian. Setiap soal pada ujian memerlukan jawaban, mempersoalkan persoalan adalah ciri dari orang yang tidak mampu menjawab persoalan. (Mohammad Nuh)

Barang siapa berhijrah di jalan Allah, niscaya mereka mendapati di muka bumi ini tempat hijrah yang luas dan rezeki yang banyak. Barangsiapa keluar dari rumahnya dengan maksud berhijrah kepada Allah dan Rasul-Nya, kemudian kematian menimpanya (sebelum sampai ke tempat yang dituju), maka sungguh telah tetap pahalanya di sisi Allah. Dan adalah Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Q.S An-Nisa': 100)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu wa Ta'ala Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, saya persembahkan karya ini untuk:

Kedua orangtua yang paling saya cintai, Bapak Budi Mustofa dan Ibu Mujilah yang tidak pernah lelah untuk mendoakan dan mendukung saya, yang telah menyayangi dan membesarkan saya hingga sekarang.

Fikri Yahya, suami tercinta yang selalu menemani dan turut membantu dalam setiap perjuangan saya, yang menemani dalam masa-masa sulit saya, dan mendukung perjalanan saya selama ini.

Nenek saya yang turut mendoakan saya setiap saat, merawat saya sejak kecil, dan yang selalu merindukan kembali ke rumah.

Adik tersayang Theo Sabila Kurniawan yang turut mendoakan keberhasilan saya

Dosen-dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang selama ini telah mengajar, mendidik, mengayomi saya selama kuliah di Universitas Sebelas Maret.

Sahabat-sahabat saya dan Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2013 yang turut berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi dan meraih kelulusan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala Yang Maha Segala-galanya, yang telah meridhoi penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video pada Mata Pelajaran Seni Budaya Indonesia untuk SMK“ . Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Muslim Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa Sallam yang kita nantikan syafaatnya di hari kiamat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Keluarga, yang telah mendukung dan mendoakan dalam mengerjakan skripsi sehingga selesai dengan lancar sesuai yang diharapkan
2. Prof.Dr.Joko Nurkamto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Agus Efendi, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan Pembimbing Akademis yang telah memberikan arahan selama kuliah di sini.
4. Endar Suprih W, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan motivasi, nasehat, pengarahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Puspanda Hatta, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, nasehat, pengarahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Karsono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sebelas Maret yang telah bersedia sebagai validator ahli materi dalam penilaian tingkat kelayakan dan memberikan banyak ide maupun saran dalam pembuatan *feature* video.

7. Dwi Maryono, S.Si., M.Kom., selaku dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah bersedia sebagai validator ahli media dalam penilaian tingkat kelayakan *feature* video.
8. Drs. Sarjuni selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sawit yang telah memberikan kesempatan dan tempat dalam pengambilan data penelitian di kelas X.
9. Rianah, S.Sn., selaku guru mata pelajaran Seni Budaya SMK Negeri 1 Sawit yang telah memberikan fasilitas untuk pengambilan data.
10. Seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sawit yang telah berpartisipasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian.
11. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti untuk menyebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun senantiasa penulis harapkan demi perbaikan penulisan di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi penulis dan para pembaca.

Surakarta, Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Pendidikan.....	5
2. Belajar	6
3. Minat Belajar.....	7
a. Pengertian.....	7

b. Indikator Minat Belajar.....	7
4. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Pembelajaran.....	9
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
d. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	11
5. <i>Textbook</i>	12
6. <i>Feature Video</i>	13
7. Budaya Musik Nusantara.....	14
8. Gamelan.....	15
9. Multimedia.....	16
B. Kerangka Berpikir.....	18
C. Hipotesis.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
1. Tempat Penelitian.....	21
2. Waktu Penelitian.....	21
B. Desain Penelitian.....	21
C. Populasi dan Sampel.....	23
D. Teknik Pengambilan Sampel.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
a. Wawancara.....	23
b. Angket.....	24
F. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	25
1. Uji Kelayakan.....	25
2. Uji Validitas.....	26
3. Uji Reliabilitas.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28
1. Uji Prasyarat.....	28
a. Uji Normalitas.....	28

b. Uji Homogenitas	28
c. Uji Keseimbangan	29
2. Uji Hipotesis	30
a. Uji t	30
b. Uji Gain Ternormalisasi	31
H. Prosedur Penelitian	32

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Data	34
2. Tahap Rekapitulasi Data	34
a. Nilai Skor <i>Pretest</i> Minat Peserta Didik	34
1) Kelas dengan Menggunakan Media <i>Textbook</i>	34
2) Kelas dengan Menggunakan Media <i>Feature Video</i>	35
b. Nilai Skor <i>Posttest</i> Minat Peserta Didik	36
1) Kelas dengan Menggunakan Media <i>Textbook</i>	36
2) Kelas dengan Menggunakan Media <i>Feature Video</i>	36
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis	38
a. Uji Normalitas	38
b. Uji Homogenitas	38
c. Uji Keseimbangan	39
4. Hasil Uji Hipotesis	39
a. Hipotesis Pertama	39
b. Hipotesis Kedua	40
B. Pembahasan	41

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	44
B. Implikasi	44
1. Implikasi Teoritis	44
2. Implikasi Praktis	44
C. Saran	45

1. Bagi peserta didik	45
2. Bagi guru.....	45
3. Bagi peneliti selanjutnya.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Desain Penelitian	22
3.2. Kisi-kisi Wawancara dengan Guru	24
3.3. Kisi-kisi Wawancara dengan Dosen Seni PGSD	24
3.4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	25
3.5. Tabel Kelayakan	25
3.6. Kategori Presentase Kelayakan	26
3.7. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	28
3.8. Interpretasi Gain Ternormalisasi.....	32
4.1. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	35
4.1. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	37
4.3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
4.4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	38
4.5. Ringkasan Hasil Uji Keseimbangan	39
4.6. Ringkasan Uji t Hipotesis Penelitian.....	39
4.7. Hasil Analisis Indeks Gain	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerucut Pengalaman Dale	12
2.2 Kerangka Berpikir	19
3.1. Skala Pengukuran	26
3.2. Prosedur Penelitian	33
4.1. Diagram Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	36
4.2. Diagram Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumentasi Wawancara Dosen Seni PGSD UNS	46
2. Dokumentasi Wawancara Guru SMK N 1 Sawit.....	48
3. Perancangan Media Pembelajaran	50
4. Instrumen Penelitian Ahli Materi.....	61
5. Instrumen Penelitian Ahli Media	65
6. Dokumentasi Angket Hasil Validasi Ahli Materi	68
7. Dokumentasi Angket Hasil Validasi Ahli Media	72
8. Analisis lembar penilaian Ahli Materi	75
9. Analisis lembar penilaian Ahli Media.....	76
10. Tampilan Produk Akhir <i>Feature Video</i> Gamelan	77
11. Angket Minat Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas	85
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat	87
13. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Menggunakan SPSS 21	90
14. Angket Minat Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	91
15. Dokumentasi Penelitian.....	93
16. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 21	98
17. Hasil Uji Keseimbangan.....	99
18. Hasil Uji Homogenitas	100
19. Hasil Uji Hipotesis 1	101
20. Hasil Uji Hipotesis 2	102
21. Materi <i>Textbook</i> Gamelan.....	103
22. Surat Izin Penelitian	114
23. Surat Rekomendasi Penelitian	115
24. Surat Izin Sekolah	117
25. <i>Story Board</i>	118